

2 – 6 Spieler

8 +

30 Min.

REGEL-VIDEO



# Celestia

Während seiner Reisen suchte Gulliver vergeblich nach den wunderbaren Welten Celestias. Heute wandeln kühne Abenteurer auf den Spuren dieses bedeutenden Vorfahren und begeben sich auf die Suche nach himmlischen Städten, die ebenso mysteriös sind wie die Schätze, die in ihnen verborgen sein sollen. Auf eurem Abenteuer werdet ihr euch gegen Stürme, Lockhars Piraten und Damokvögel wehren müssen. Wer wird sich als der geschickteste Luftschiffkapitän erweisen? Wer wird für seinen Mut belohnt werden?



## Inhalt

### Grundspiel

78 Schatzkarten  
(sie werden wie nachstehend auf die Städte verteilt)

 x1	 x2	 x3	 x5	→	
 x1	 x2	 x3	 x5	→	
 x1	 x1	 x3	 x5	→	
 x1	 x1	 x3	 x5	→	
	 x3	 x6	→		
	 x3	 x6	→		
	 x6	→			
	 x6	→			
	 x6	→			

1 individualisierbares Luftschiff zum Zusammenbauen  
6 Abenteurerfiguren  
6 Abenteurerplättchen  
9 ovale Stadtplättchen  
4 Herausforderungswürfel  
1 Spielregel

4 x 2 Aktionskarten



68 Ausrüstungskarten



20 blaue Kompassse

18 gelbe Blitzableiter

16 rote Nebelhörner

14 schwarze Kanonen

8 Turbokarten



### Erweiterung 1

14 Unterstützungskarten  
8 verbesserte Ausrüstungskarten  
6 Charakterkarten  
4 Aktionskarten

### Erweiterung 2

4 Beibootkarten  
6 Aktionskarten  
1 Beiboot zum Zusammenbauen

### Bonusmaterial

1 Krismastri-Stadtplättchen  
1 Matryoshburg-Stadtplättchen  
1 Boscalumia-Stadtplättchen  
2 Enterhakenkarten  
2 Ausbilderkarten  
1 Spielhilfe  
1 Stickerbogen

# Spielaufbau

① ► Platziert die 9 Stadtplättchen in aufsteigender Reihenfolge (von 1 bis 25) auf der Spielfläche.

② ► Mischt jeweils die zu den Stadtplättchen gehörenden Schatzkarten (sie haben dieselbe Illustration auf ihrer Rückseite) und platziert sie als verdeckte Stapel neben den entsprechenden Stadtplättchen.

③ ► Platziert das Luftschiff auf dem ersten Stadtplättchen.

④ ► Nehmt euch jeder ein Abenteuerplättchen und legt es vor euch ab. Jetzt nimmt sich jeder von euch die Abenteuerfigur derselben Farbe und platziert sie im Luftschiff.

⑤ ► Mischt alle Ausrüstungs-, Aktions- und Turbokarten zu einem gemeinsamen Flugstapel zusammen. Zieht nun alle eine Starthand von diesem Flugstapel.

- 8 Karten bei 2 oder 3 Spielern
- 6 Karten bei 4 oder mehr Spielern

Eure eigenen Karten dürft ihr euch jederzeit ansehen.

Tipp: Damit ihr einen einfacheren Einstieg ins Spiel habt, empfehlen wir euch, diese Aktionskarten in eurem ersten Spiel nicht mit in den Flugstapel zu mischen.

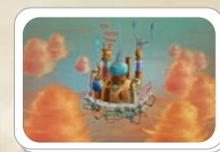


⑥ ► Platziert die übrigen Karten als verdeckten Flugstapel in Reichweite aller Spieler.

⑦ ► Bestimmt mit einer Methode eurer Wahl, wer als erstes Kapitän oder Kapitänin des Luftschiffs wird.



Ablage-  
stapel



## Spielaufbau bei 3 Spielern:

Michelle, Jonas und Luis haben jeder 8 Karten auf ihrer Hand. Sie platzieren das Luftschiff auf der Windstadt (1) und ihre Spielfiguren im Luftschiff.

## Ziel des Spiels

Euer Ziel ist es, die entlegensten Städte Celestias aufzusuchen, um dort die unglaublichsten Schätze zu sammeln. Wer am Ende die wertvollste Schatzsammlung zusammengetragen hat, gewinnt das Spiel.

## Spielablauf

Jede Partie **Celestia** besteht aus mehreren Reisen, in denen die Abenteurer in einem Luftschiff von Stadt zu Stadt reisen, bis sie schließlich in Meiji, der Stadt des Lichts (25), ankommen.



HINWEIS

Während des Spiels werdet ihr verschiedene Rollen einnehmen:

**Kapitän:** Du steuerst das Luftschiff auf der aktuellen Etappe. Du musst die Herausforderungen der aktuellen Etappe bestehen, damit ihr die nächste Stadt erreicht.

**Passagiere:** Die anderen Spielerinnen und Spieler, die sich zusammen mit dem Kapitän im Luftschiff befinden.

Die Rolle des Kapitäns wechselt zwischen jeder Etappe. Der Kapitän ist dafür verantwortlich, das Luftschiff sicher in der nächsten Stadt zu landen. Um dies zu erreichen, muss er alle Herausforderungen der Etappe bestehen. Die Passagiere wiederum müssen sich entscheiden, ob sie dem Kapitän vertrauen und mit ihm weiterreisen möchten, oder ob sie in der aktuellen Stadt aussteigen und einen Schatz in der Stadt ziehen möchten.

Ist der Kapitän in der Lage, die Herausforderung zu bestehen (indem er Ausrüstungskarten einsetzt), geht die Reise weiter. Ansonsten stürzt das Luftschiff ab.

## Ablauf einer Etappe

Jede Etappe eurer Reise besteht aus 5 Schritten:

1. Kapitän: Herausforderungen der Etappe würfeln
2. Passagiere: Aussteigen oder weiterfliegen
3. Kapitän: Herausforderungen bestehen
4. Kapitän: Luftschiff bewegen
5. Neuen Kapitän ernennen

### 1 KAPITÄN: HERAUSFORDERUNGEN DER ETAPPE WÜRFELN

Der Kapitän bestimmt, welchen Herausforderungen er sich auf der aktuellen Etappe stellen muss. **Dazu würfelt er so viele Würfel, wie auf dem nächsten Stadtplättchen angegeben sind.**

Der Kapitän muss mit dem Ausspielen von Ausrüstungskarten darauf warten, bis alle Passagiere in Schritt 2 bekannt gegeben haben, ob sie die Reise fortsetzen oder aussteigen möchten. Ausrüstungskarten werden erst in Schritt 3 gespielt.

Die Ausrüstungskarten sind auf der nächsten Seite unter „Herausforderungen & Ausrüstung“ näher beschrieben.

**Jonas** ist während der ersten Etappe der Kapitän. Das Luftschiff befindet sich auf dem ersten Stadtplättchen: **Jonas** wirft 2 Würfel: Blitz und Nebel. Um die Reise fortzusetzen – und nachdem alle Passagiere bekannt gegeben haben, ob sie aussteigen wollen oder nicht – muss er eine Blitzableiterkarte spielen, um die Blitz-Herausforderung zu meistern, und eine Kompasskarte, um durch den Nebel zu navigieren.



### 2 PASSAGIERE: AUSSTIEGEN ODER WEITERFLIEGEN

Beginnend mit dem Spieler direkt links vom Kapitän, geben nun alle Spieler der Reihe nach bekannt, ob sie an Bord bleiben oder aussteigen möchten.

HINWEIS Der Kapitän muss wahrheitsgemäß antworten, wenn ihn ein Passagier fragt, wie viele Karten er auf der Hand hat.

**Jeder Passagier hat 2 Möglichkeiten:**

► Der Passagier vertraut darauf, dass der Kapitän genug Ausrüstungskarten hat, um die gewürfelten Herausforderungen zu bestehen. Er möchte an Bord bleiben und gibt daher bekannt: **„Ich möchte bleiben!“**. Er setzt seine Reise im Luftschiff fort.

► Falls der Passagier nicht darauf vertraut, dass der Kapitän in der Lage ist, die gewürfelte Herausforderung zu bestehen, gibt er bekannt: **„Ich möchte aussteigen!“**.

Im Falle, dass ein Passagier aussteigt, nimmt dieser seine Spielfigur aus dem Luftschiff und platziert sie auf seinem Abenteurerplättchen. Er zieht die oberste Schatzkarte vom Stapel der Stadt, in der er sich gerade befindet. Schatzkarten haltet ihr stets verdeckt. Ihr dürft euch eure eigenen Schatzkarten jederzeit ansehen.

**Spieler, die ausgestiegen sind, sind keine Passagiere mehr und nicht länger Teil der Reise.**

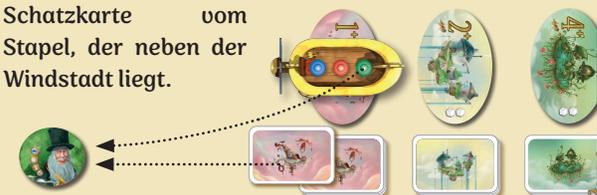
HINWEIS Bis auf ein paar wenige Ausnahmen (siehe Details auf Seite 7) darf der Kapitän das Luftschiff nicht verlassen.

Sobald alle Passagiere bekannt gegeben haben, wie sie sich entscheiden, und bevor der Kapitän seine Karten spielt (oder bekannt gibt, dass er keine spielen kann), dürfen noch Aktionskarten eingesetzt werden. Schaut für weitere Details auf Seite 5 im Abschnitt „Karten“ nach.

Alle Spieler, einschließlich des Kapitäns, dürfen zu diesem Zeitpunkt beliebig viele Aktionskarten spielen.



**Michelle** hat Vertrauen in **Jonas**: Sie entscheidet sich dafür, im Luftschiff zu bleiben. **Luis** bevorzugt es, auszusteigen. Er entfernt seine Abenteurerfigur aus dem Luftschiff und stellt sie auf sein Abenteurerplättchen. Er zieht die oberste Schatzkarte vom Stapel, der neben der Windstadt liegt.



### 3 KAPITÄN: HERAUSFORDERUNGEN BESTEHEN

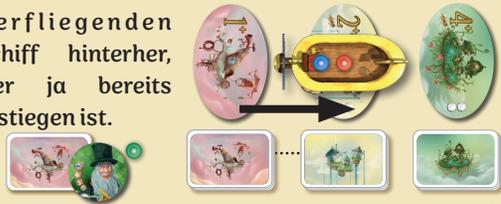
Für jeden Herausforderungswürfel, der ein Symbol zeigt, muss der Kapitän eine Karte von seiner Hand spielen, die dasselbe Symbol zeigt. Er darf außerdem Turbokarten spielen, um mit jeder gespielten Turbokarte gegen ein beliebiges Symbol auf einem Herausforderungswürfel zu bestehen.

HINWEIS Falls mehrere Würfel dasselbe Herausforderungssymbol zeigen, muss der Kapitän so viele Ausrüstungskarten spielen, wie Symbole auf den Würfeln angezeigt werden. Für leere Würfelseiten müssen keine Ausrüstungskarten gespielt werden.

## 4 KAPITÄN: LUFTSCHIFF BEWEGEN

Falls es dem Kapitän gelungen ist, alle Herausforderungen zu bestehen, indem er alle benötigten Ausrüstungs- (oder Turbo-) karten gespielt hat, bewegt er das Luftschiff in die nächste Stadt. **Alle gespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.**

**Jonas** ist ein großartiger Kapitän. Er hat eine Kompass- und eine Blitzableiterkarte auf seiner Hand. Er spielt die beiden Karten und setzt seine Reise zusammen mit **Michelle** zur nächsten Stadt fort. **Luis** schaut dem weiterfliegenden Luftschiff hinterher, da er ja bereits ausgestiegen ist.



Falls der Kapitän nicht **alle** Herausforderungen bewältigen kann, spielt er **überhaupt keine** Ausrüstungskarten und das Luftschiff stürzt mit all seinen Passagieren ab. Keiner dieser Spieler erhält eine Schatzkarte. **Zu diesem Zeitpunkt endet die aktuelle Reise und eine neue beginnt.**

Im weiteren Verlauf der Reise wird **Michelle** zur Kapitänin. Um die nächste Stadt zu erreichen, muss sie 2 Würfel werfen. **Jonas** bleibt im Luftschiff.

**Michelle** hat aber leider nicht die benötigten Karten auf ihrer Hand. Das Luftschiff stürzt ab. Weder **Michelle** noch **Jonas** ziehen auf dieser Reise eine Schatzkarte.



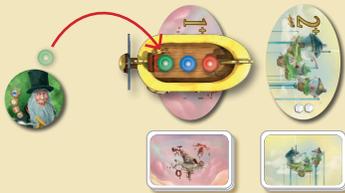
## 5 NEUER KAPITÄN:

Ganz egal, wie die vorherigen Schritte ausgegangen sind, wird der Passagier links vom Kapitän zum neuen Kapitän.

**HINWEIS** Ein Spieler, der bereits aus dem Luftschiff ausgestiegen ist, kann nicht Kapitän werden.

Sollte die Rolle des Kapitäns durch eine Charakterfähigkeit oder eine Kartenfähigkeit (kommt erst im Erweiterungsspielmaterial) wechseln, wird Passagier links vom Kapitän, der die Rolle durch die Fähigkeit bekommen hat, der neue Kapitän.

Nachdem das Luftschiff abgestürzt ist, wird nun **Luis** der neue Kapitän (er sitzt links von **Michelle** und ist wieder an Bord, da ja eine neue Reise begonnen hat).



## Eine neue Reise beginnt

Sobald eine neue Reise beginnt, führt ihr die nachstehenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

- Platziert das Luftschiff auf dem ersten Stadtplättchen.
- Stellt alle Abenteurerfiguren zurück ins Luftschiff.
- Zieht jeder eine Karte vom Flugstapel.

## Spielende

Jedes Mal bevor ihr eine neue Reise startet, überprüft ihr, wie viele Punkte ihr bereits gesammelt habt. **Falls mindestens 1 Spieler Schatzkarten im Wert von insgesamt mindestens 50 Punkten gesammelt hat**, endet das Spiel sofort. Jeder zählt dann seine Punkte zusammen.

**Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.**

## Herausforderungen & Ausrüstung

Diese Etappe der Reise war ereignislos.

- Es wird keine Karte benötigt.

Das Luftschiff gerät in eine Zone mit dicken Wolken. Um hier sicher weiterzukommen, muss der Kapitän Navigationsgeräte einsetzen.

- Der Kapitän muss eine Kompass-Ausrüstungskarte aufdecken.

„Ach, so kleine Wolken werden uns nicht aufhalten. Mein Kompass sagt uns genau, wo es lang geht. Immer geradeaus!“

Ein Blitz schlägt in das Luftschiff ein. Der Kapitän kann die Besatzung retten, indem er den Blitz ablenkt.

- Jetzt hilft nur eure Blitzableiter-Ausrüstungskarte.

„Endlich ein Sturm! Jetzt können wir unsere Batterien wieder aufladen!“

Ein Schwarm Damok-Vögel umkreist das Luftschiff. Immer wieder machen sie bedrohliche Sturzflugangriffe auf die Passagiere.

- Der Kapitän muss eine Nebelhorn-Ausrüstungskarte spielen.

„Ach ... ihre schrillen Schreie sind doch nichts im Vergleich zu dem Lärm, den ich mit meinem Nebelhorn machen kann! Dilly-dilly, dilly-dilly ...“

Am Horizont erscheint ein Piraten-Luftschiff. Piraten sind dafür bekannt, dass sie alle Passagiere ausrauben oder sogar das Luftschiff selbst als Beute einnehmen.

- Der Kapitän muss eine Kanone-Ausrüstungskarte einsetzen.

„Was ist gefährlicher als ein Pirat? Eine Kanone, die auf einen Piraten zielt!“

## Besondere Schatzkarten

### SCHATZKARTEN: MAGISCHES FERNGLAS (4x)



**Achtung:** Diese Karten findet ihr nur in den ersten 4 Städten. Sie können wie Ausrüstungskarten gespielt werden.

**Wer** ► Der Kapitän oder die Passagiere dürfen diese Karte spielen.

**Wann** ► Sobald der Kapitän bekannt gegeben hat, dass er die Herausforderung nicht bestehen wird.

**Effekt** ► Erlaubt dem Kapitän, einen hindernisfreien Weg in die nächste Stadt zu finden. Alle Herausforderungen werden ignoriert.

Jede „Magisches Fernglas“-Karte, die nicht genutzt wird, ist am End des Spiels 2 Siegpunkte wert.

Wir empfehlen euch, diese Karten erst eurem Spiel hinzuzufügen, wenn ihr etwas vertrauter mit *Celestia* seid und mindestens eine Partie gespielt habt.

## Besondere Ausrüstungskarten

### TURBOKARTEN (8x)



Jede Turbokarte erlaubt dem Kapitän 1 beliebige Herausforderung zu bestehen (1 Symbol auf 1 Würfel). **Der Kapitän darf sich auch dazu entscheiden, keine Turbokarten zu spielen (im Gegensatz zu anderen Ausrüstungskarten, die immer gespielt werden müssen, falls er kann).** Ihr dürft so viele Turbokarten einsetzen wie ihr möchtet.

### AKTIONSKARTEN: ALTERNATIVE ROUTE (2X)



**Wer** ► Der Kapitän oder die Passagiere dürfen diese Karte spielen.

**Wann** ► Sobald alle Passagiere bekannt gegeben haben, ob sie die Reise fortsetzen oder aussteigen möchten.

**Effekt** ► Erlaubt dem Kapitän ein Mal beliebig viele Würfel neu zu werfen.

**HINWEIS** Die „Alternative Route“-Karten dürfen auch gespielt werden, nachdem der Kapitän bereits bekannt gegeben hat, ob er die Herausforderungen bestehen wird oder nicht. Die Passagiere dürfen ihre Entscheidung nicht mehr ändern, nachdem die Würfel neu geworfen wurden.

### AKTIONSKARTEN: UNFREIWILLIGER AUSSTIEG (2x)



**Wer** ► Der Kapitän oder die Passagiere dürfen diese Karte spielen.

**Wann** ► Sobald alle Passagiere bekannt gegeben haben, ob sie die Reise fortsetzen oder aussteigen möchten UND der Kapitän noch keine Ausrüstungskarten gespielt hat.

**Effekt** ► Der Passagier, der die Karte gespielt hat, (oder der Kapitän) wählt einen anderen Spieler (aber nicht den Kapitän). Der gewählte Spieler muss das Luftschiff sofort verlassen: Er zieht die oberste Karte vom Schatzstapel der Stadt, in der sich das Luftschiff gerade befindet. Dann platziert er seine Abenteurerfigur vor sich auf seinem Abenteuerplättchen. Er nimmt nicht länger an dieser Reise teil.

### AKTIONSKARTEN: RAKETENRUCKSACK (2x)



**Wer** ► Der Kapitän oder die Passagiere dürfen diese Karte spielen

**Wann** ► Sobald das Luftschiff abstürzt.

**Effekt** ► Einer der Passagiere (oder der Kapitän) kann diese Karte spielen und mit seinem Raketenrucksack sanft zu Boden gleiten. Er zieht die oberste Schatzkarte vom Stapel der Stadt, in der sich das Luftschiff gerade befindet.

### AKTIONSKARTEN: KAPUTTER ANTRIEB (2x)



**Wer** ► Alle Spieler (auch wenn sie sich nicht mehr im Luftschiff befinden) dürfen diese Karte spielen.

**Wann** ► Sobald alle Passagiere bekannt gegeben haben, ob sie die Reise fortsetzen oder aussteigen möchten.

**Effekt** ► Verpflichtet den Kapitän dazu, alle Würfel, die kein Herausforderungssymbol zeigen, neu zu werfen. Dies sind alle Würfel, die eine Leerseite zeigen.

**HINWEIS** Die Spieler dürfen ihre Entscheidungen nicht mehr ändern, nachdem die Würfel neu geworfen wurden. Diese Karte darf auch gespielt werden, nachdem der Kapitän bereits bekannt gegeben hat, ob er die Herausforderungen bestehen wird oder nicht.



## Weitere Fragen

### ► Was geschieht, wenn der Flugstapel leer ist?

Mischt den Ablagestapel und bildet aus ihm einen neuen verdeckten Flugstapel.

### ► Was geschieht, wenn es in einer Stadt keine Schätze mehr gibt?

Die betreffende Stadt ist nicht mehr länger Teil der Reiseroute und **das Luftschiff landet nicht mehr in ihr**. Um dies darzustellen, könnt ihr das Stadtplättchen der betreffenden Stadt aus dem Spiel entfernen oder es einfach umdrehen. Falls ein Passagier aussteigt und sich die letzte Schatzkarte dieser Stadt nimmt, darf kein weiterer Passagier mehr in der Stadt aussteigen.

### ► Was geschieht, wenn der Kapitän alleine an Bord des Luftschiffes ist, sobald es eine Stadt erreicht?

Anstatt die Herausforderungswürfel zu werfen, um zu versuchen, die nächste Stadt zu erreichen, kann er auch einfach landen und sich eine Schatzkarte aus der aktuellen Stadt nehmen. In diesem Fall endet die Reise und es beginnt eine neue Reise, die in der ersten Stadt startet.

**Michelle** ist die Kapitänin und **Jonas** ist der einzige Passagier. Nachdem **Michelle** die Würfel geworfen hat, entscheidet sich **Jonas** dafür, aus dem Luftschiff auszusteigen. **Michelle** kann nicht aussteigen, da sie die Kapitänin ist.

**Michelle** gelingt es, die Herausforderungen zu bestehen und erreicht die nächste Stadt. Zu Beginn der neuen Etappe ist sie nun alleine an Bord. Sie entscheidet sich zu landen. Deshalb muss sie keine Würfel werfen und zieht die oberste Schatzkarte vom Stapel der Stadt, in der sie sich nun befindet.

### ► Was geschieht, wenn das Luftschiff die letzte Stadt erreicht (das Plättchen mit der Nummer 25)?

In diesem Fall ziehen alle Spieler eine Schatzkarte vom Stapel der letzten Stadt. Der Kapitän fängt an und es geht weiter im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler eine Karte gezogen haben. Es kann vorkommen, dass ein oder mehrere Spieler keine Schatzkarte erhalten: Pech gehabt! Es beginnt eine neue Reise in der ersten Stadt. **Hinweis: Ihr dürft die Karten, die sich noch in einer Stadt befinden, jederzeit zählen.**

### ► Muss der Kapitän seine Ausrüstungskarten immer spielen, falls er die passenden hat?

Ja. Allerdings ist er nicht gezwungen Turbokarten zu spielen.

### ► Dürfen der Kapitän und die Passagiere miteinander diskutieren, ehe die Passagiere bekannt geben, ob sie aussteigen oder die Reise fortsetzen wollen?

Ja, unbedingt! **Celestia** macht umso mehr Spaß, wenn sich die Spieler versuchen gegenseitig zu beeinflussen.



# Variante für 2 Spieler

VON BRUNO CATHALA

## Spielaufbau

- Bereitet die Ausrüstungskarten wie folgt vor: 15 blaue Kompass, 13 gelbe Blitzableiter, 11 rote Nebelhörner, 9 schwarze Kanonen.
- Platziert neben jeder Stadt nur 5 Schatzkarten (zufällig bestimmt) als verdeckten Stapel.
- Jeder Spieler wählt 3 Abenteuerfiguren und platziert sie im Luftschiff. Dies sind die Crew-Mitglieder jedes Spielers. Nehmt euch ebenfalls die zugehörigen Abenteuerplättchen eurer Crew-Mitglieder.

## Spielablauf

Denkt dran: Jeder Spieler hat 3 Crew-Mitglieder.

Jede Etappe einer Reise hat nun die folgenden Abweichungen:

### NEUE PHASE: EINE REISE VORBEREITEN

Sobald einer von euch Kapitän wird: Bevor er die Würfel wirft, darf der Kapitän **eines seiner Crew-Mitglieder** wählen, um dieses aussteigen zu lassen. Dann darf er so viele Flugkarten ziehen wie die Anzahl der Würfel, die in der Stadt, in der sich das Luftschiff gerade befindet, geworfen werden müssen (angegeben auf dem Stadtplättchen).

**HINWEIS** Diese Aktion kann nicht mit dem letzten verbleibenden Crew-Mitglied durchgeführt werden. Falls du der letzte Spieler bist, der sich noch im Luftschiff befindet, und dich dafür entscheidest, deine Reise vorzubereiten, bist du dazu gezwungen, die Reise fortzusetzen. Du musst nun die Würfel werfen (Schritt 1 einer Reise, siehe Grundregeln).

**Luis** ist Kapitän und entscheidet sich dazu, seine Reise vorzubereiten, damit er es leichter hat, die anstehenden Herausforderungen zu bestehen. Er nimmt eine seiner Abenteuerfiguren aus dem Luftschiff und platziert sie auf dem Stadtplättchen, auf dem sich das Luftschiff gerade befindet. Dann zieht er 2 Flugkarten (→ weil auf dem Stadtplättchen 2 Würfel abgebildet sind).



Jetzt wirft er die Würfel, um herauszufinden, was auf der Etappe der Reise geschehen wird. **Jonas** darf nun entscheiden, ob er aussteigen oder weiterreisen möchte.

### IN EINER STADT EINEN ZWISCHENSTOPP EINLEGEN, UM SCHÄTZE AUFZUNEHMEN

Sobald sich ein Spieler dafür entscheidet, das Luftschiff zu verlassen, sammelt er alle seine Abenteuerfiguren ein und platziert sie vor sich.

Dann zieht er so viele Schatzkarten vom Stapel der Stadt, in der sich das Luftschiff gerade befindet, wie er Abenteuerfiguren eingesammelt hat. Er behält eine von ihnen auf seiner Hand und mischt die anderen wieder zurück in den Stapel der Stadt.

## Spielende

Das Spielende wird genauso wie im Grundspiel eingeläutet: Sobald mindestens ein Spieler zu Beginn einer neuen Reise mindestens 50 Siegpunkte erreicht hat, endet das Spiel sofort. Zählt dann eure Punkte zusammen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

## Variante Einstiegsabenteuer

- Die Aktionskarten werden nicht verwendet und kommen zurück in die Schachtel.
- Die Karten „Magisches Fernrohr“ werden aus den Schatzkartenstapeln entfernt und kommen zurück in die Schachtel.
- Die Turbokarten werden weiterhin verwendet.

### ➤ Das Spielende ist anders:

Zu Beginn einer neuen Reise überprüfen die Spieler die Anzahl unterschiedlicher Schatzkarten, die jeder von ihnen selbst besitzt. Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler 5 verschiedene Arten von Schatzkarten hat.

Dann zählt ihr eure Siegpunkte wie im normalen Spiel. Gewonnen hat, wer die meisten Siegpunkte erreicht hat.

Michelle, Luis and Jonas spielen mit der Variante „Einstiegsabenteuer“.

Zu Beginn ihrer neuen Reise, überprüft jeder von ihnen seine Schatzkarten.

Obwohl Michelle 7 Schatzkarten hat und in der festen Annahme ist, dass sie das Spiel gewinnen wird, kann sie das Spiel nicht beenden, da sie nur 4 verschiedene Arten von Schatzkarten hat.

Später im Spiel erhält sie die fünfte Art Schatzkarte. Das würde das Spiel sofort beenden, aber erst zu Beginn der nächsten Reise.

Nichtsdestotrotz hat Jonas am Ende das Spiel gewonnen. Er hat zwar nur 4 Schatzkarten auf seiner Hand, mit diesen hat er allerdings die meisten Siegpunkte erzielt.



## ERWEITERUNG 1

# Aufwind

### Spiel Aufbau

- Fügt die 14 Unterstützungskarten, die 8 verbesserten Ausrüstungskarten und die 4 neuen Aktionskarten dem normalen Flugstapel des Grundspiels hinzu.
- Nehmt euch jeder eine **zufällige** Abenteurerfigur und die zugehörige Charakterkarte.
- Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch auch darauf einigen, dass jeder seinen Lieblingscharakter auswählt.
- Beendet dann den Spiel Aufbau ganz normal, wie er in den Grundregeln auf Seite 2 erklärt wird.

### Spiel Ablauf

Die **Aufwind**-Erweiterung enthält die neuen **Unterstützungskarten**, die ihr spielen könnt, **sobald das Luftschiff abzustürzen droht**. Außerdem enthält die Erweiterung **verbesserte Ausrüstungskarten**, um auch die härtesten Herausforderungen in **Celestia** bestehen zu können.

Ihr spielt in dieser Erweiterung alle einen Charakter, durch den ihr eine **Sonderfähigkeit** erhaltet. Die **neuen Aktionskarten** werden euch dabei helfen, die Oberhand über die anderen Abenteurer zu haben.

### Verbesserte Ausrüstungskarten

Mit diesen neuen Karten könnt ihr **2 Herausforderungen derselben Art** (2 Würfel, die dasselbe Symbol zeigen) mit **nur 1 verbesserten Ausrüstungskarte bestehen**.



Genauso wie die anderen Ausrüstungskarten, **muss** der Kapitän sie spielen, selbst dann, wenn er nur 1 Herausforderung bestehen muss.

### Aktionskarten



#### HINTERHÄLTIGER ANGRIFF (2x)

- Wer** ➤ Alle Spieler
- Wann** ➤ Bevor der Kapitän Herausforderungswürfel wirft.
- Effekt** ➤ Der Kapitän muss 1 zusätzlichen Herausforderungswürfel werfen.



#### HIERGEBLIEBEN (2x)

- Wer** ➤ Alle Spieler
- Wann** ➤ Sobald der Kapitän seine Karten spielt.
- Effekt** ➤ Das Luftschiff fliegt nicht zur nächsten Stadt, sondern bleibt auf dem Plättchen, auf dem es sich gerade befindet. Der Kapitän muss trotzdem alle Karten ablegen, die er gerade gespielt hat, um die Herausforderung zu bestehen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird zum neuen Kapitän.

### Unterstützungskarten



Diese Karten können nur gespielt werden, wenn ihr **nicht der Kapitän des Luftschiffs seid**.

- Sobald der Kapitän ankündigt, dass **das Luftschiff abstürzen wird**, dürfen alle Passagiere (und nur sie), wenn sie möchten, **eine oder mehr Unterstützungskarten verdeckt vor sich legen**.

Sobald jeder Passagier eine oder mehr Karten verdeckt vor sich gelegt hat (oder erklärt hat, dass er keine Karte spielen möchte), **dreht ihr alle Karten gleichzeitig um**.

- Falls der Kapitän Ausrüstungskarten auf der Hand hat, die er benötigt, um die Herausforderung zu bestehen, und zusammen mit den Unterstützungskarten der Passagiere die Herausforderung dann auch bestehen würde, muss er die erforderlichen Ausrüstungskarten von seiner Hand spielen und die Reise fortsetzen.
- Mit jeder Unterstützungskarte könnt ihr **genau 1 Herausforderung mit demselben Symbol bestehen**.

- Dann werden **alle** Unterstützungskarten **abgelegt** unabhängig davon, ob das Luftschiff abstürzt oder nicht.

- Sollte das Luftschiff weiterhin abstürzen, dürft ihr auf dieser Reise **keine weiteren** Unterstützungskarten mehr spielen. Ihr könnt aber weiterhin Aktionskarten spielen.

**Wichtig: Sobald ein Spieler die Rolle des Kapitäns übernimmt (z. B. durch eine Charakterfähigkeit), darf er seine eigenen Unterstützungskarten nicht mehr spielen.**

**Michelle** ist Kapitänin. Sie ist nicht in der Lage, die nachstehende Herausforderungen zu bestehen:



Die beiden Passagiere **Jonas** und **Luis** entscheiden sich dafür, Unterstützungskarten zu spielen. Sie legen sie **verdeckt** vor sich hin und drehen sie dann **gleichzeitig** um.



Michelle spielt zwei Ausrüstungskarten:



Alle Herausforderungen wurden bestanden. Die Reise geht weiter. Alle Unterstützungskarten werden **abgelegt**.

### Spielende

Das Spielende wird genauso wie im Grundspiel eingeläutet: Sobald mindestens ein Spieler zu Beginn einer neuen Reise **50 oder mehr Siegpunkte erreicht hat**, endet das Spiel sofort. Zählt dann eure Punkte zusammen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

**Achtung! Beim Zusammenzählen der Punkte verliert jeder Spieler 2 Siegpunkte für jede Unterstützungskarte, die er noch auf der Hand hat.**

Beispiel: **Michelle** hat 50 Siegpunkte durch ihre Schatzkarten gesammelt. Sie läutet das Spielende ein. Allerdings hat sie noch 2 Unterstützungskarten auf der Hand, weshalb ihr 4 Siegpunkte abgezogen werden. Sie hat nun insgesamt 46 Siegpunkte.

## Charakterkarten

Ihr beginnt das Spiel mit je 1 Charakterkarte, die ihr vor euch ablegt. Jeder Charakter hat eine **einzigartige Spezialfähigkeit** die nur **ein einziges Mal** im gesamten Spiel eingesetzt werden darf.

### ROT: AMELIA LORNA-LOU / LORD HAWKINS

**Wann** ▶ Sobald das Luftschiff abzustürzen droht.

**Effekt** ▶ Lege eine Schatzkarte ab, um **alle** Würfel neu zu werfen.

### BLAU: MEL KATANSKY / JONAS RUSSELL K.

**Wann** ▶ Sobald das Luftschiff abzustürzen droht.

**Effekt** ▶ Du übernimmst sofort die Rolle des Kapitäns. Du musst die notwendigen Ausrüstungskarten spielen. Als neuer Kapitän darfst du weiterhin Aktionskarten spielen, aber du darfst keine Unterstützungskarten spielen.

### GRÜN: SONJA BLIXXEN / LUIS SEPTIMUS

**Wann** ▶ Sobald das Luftschiff abzustürzen droht.

**Effekt** ▶ Ignoriere alle Piraten-Herausforderungen (es müssen keine Ausrüstungskarten gespielt werden, um die Piraten-Herausforderungen zu bestehen und die Würfel dürfen nicht neu geworfen werden).

### GELB: ALESHANEE EYOTA / HOWARD MCFERTY

**Wann** ▶ Sobald das Luftschiff abzustürzen droht.

**Effekt** ▶ Ziehe die obersten beiden Flugkarten, um mit ihnen die anstehenden Herausforderungen zu bestehen. Du darfst sie nicht deiner Hand hinzufügen. Unterstützungskarten dürfen ebenfalls eingesetzt werden. Unabhängig davon, ob das Luftschiff nun abstürzt oder nicht, werden die Karten danach abgelegt.

### SCHWARZ: CLAUDIA HARKER / ALEKSEI TIMOVITCH

**Wann** ▶ Bevor der Kapitän (das kannst auch du selbst sein) die Würfel wirft.

**Wann** ▶ Lege zwei Würfel zur Seite und wirf nur die restlichen.

### LILA: VICTORIA DE BECKLISS / MARCUS HARTMANN

**Wann** ▶ Sobald alle Passagiere ihre Entscheidung bekannt gegeben haben.

**Effekt** ▶ Teile dein Schicksal mit jemandem: Der Passagier, den du dir ausgesucht hast, muss dieselbe Entscheidung treffen wie du: Aussteigen oder Weiterfliegen.

## Faires Spiel

*Celestia* ist ein Familienspiel, in dem jeder gleichermaßen Spaß haben sollte. Sollte es mal zu Fehlern kommen oder ihr euch nicht einig darüber sein, ob die gespielten Karten so hätten gespielt werden dürfen, dann **nehmt die nutzlosen Karten zurück auf die Hand**, anstatt sie abzulegen. *Beispiel: Nehmt die noch verdeckten Unterstützungskarten zurück auf die Hand, wenn ein Spieler einen Würfel neu geworfen hat. Ein zu früh gespielter Raketenrucksack (weil z. B. die Würfel neu geworfen wurden oder eine Unterstützungskarte gespielt wurde) darf wieder auf die Hand zurückgenommen werden.*

**Falls ihr Karten gleichzeitig gespielt habt, handelt die Effekte einfach in Spielerreihenfolge ab.**



## ERWEITERUNG 2

# Ein wenig Schwung

### Spielaufbau

- Fügt die 4 Beibootkarten und die 6 neuen Aktionskarten dem Flugstapel hinzu (sie können mit der ersten Erweiterung kombiniert werden).
- Legt das Beiboot in Reichweite aller Spieler.
- Beendet dann den Spielaufbau ganz normal, wie er in den Grundregeln auf Seite 2 erklärt wird.

### Spielablauf

Mit der Erweiterung **Ein wenig Schwung** seid ihr in der Lage, Beibootkarten zu spielen. Mit ihnen könnt ihr eure Reise alleine fortsetzen: Sieg ohne Risiko ist wie ein Triumph ohne Ruhm! Der Kapitän des Beibootes muss alle Herausforderungen alleine bestehen. Für jedes Gefährt (Luftschiff oder Beiboot) müssen eigene Würfel geworfen werden.

### Beibootkarten



➤ Wenn sich die Passagiere im 2. Schritt einer Reise entscheiden müssen, ob sie aussteigen oder weiterfliegen wollen, steht ihnen nun eine neue Option zur Verfügung: **„Ich werde im Beiboot weiterfliegen.“** Diese Option können sie allerdings nur wählen, wenn das Beiboot nicht bereits besetzt ist. Der Passagier spielt dazu eine Beibootkarte, die er vor sich legt. Die Beibootkarte bleibt solange vor ihm liegen, bis er mit dem Beiboot abstürzt oder er es verlässt (sie gilt also auch für spätere Etappen).

**Im Beiboot gibt es nur Platz für eine einzige Person: Der Spieler, der in Zugreihenfolge als erster eine Beibootkarte gespielt hat, darf sie auch einsetzen.** Er nimmt sich dann das Beiboot und platziert es auf dem Stadtplättchen, auf dem sich gerade das Luftschiff befindet, nimmt seine Abenteuerfigur aus dem Luftschiff und platziert sie im Beiboot.

**HINWEIS** In jeder Reise-Etappe wird zuerst das Luftschiff abgehandelt und dann das Beiboot.

**Jonas** ist der Kapitän. Er wirft die Würfel und die Passagiere müssen entscheiden, ob sie aussteigen oder weiterfliegen wollen.

**Michelle** entscheidet sich zu bleiben, **Luis** möchte lieber aussteigen und im Beiboot weiterfliegen. Er spielt eine Beibootkarte, platziert das Beiboot neben dem Luftschiff, nimmt seine Abenteuerfigur aus dem Luftschiff und platziert sie im Beiboot. Niemand der anderen Spieler kann das Beiboot nun verwenden, bis es wieder frei wird.



➤ Bevor der Kapitän im 3. Schritt bekannt gibt, ob er die benötigten Ausrüstungskarten hat, um die Herausforderung zu bestehen, kann auch er sagen: **„Ich werde im Beiboot weiterfliegen.“ (vorausgesetzt es ist noch frei).** In diesem Fall muss er eine Beibootkarte spielen, die er vor sich legt. Die Beibootkarte bleibt solange vor ihm liegen, bis er mit dem Beiboot abstürzt oder er es verlässt (sie gilt also auch für spätere Etappen).

Er nimmt sich dann das Beiboot und platziert es auf dem Stadtplättchen, auf dem sich gerade das Luftschiff befindet, nimmt seine Abenteuerfigur aus dem Luftschiff und platziert sie im Beiboot. Der nächste Passagier wird nun der Kapitän für diese Etappe (die anderen Passagiere können ihre Entscheidung, ob sie aussteigen oder weiterfliegen möchten, nicht mehr ändern).

Hätte sich **Luis** im vorherigen Beispiel dafür entschieden, im Luftschiff zu bleiben, könnte **Jonas**, der Kapitän sich nun dafür entscheiden, im Beiboot weiterzufliegen. In diesem Fall würde **Michelle** die neue Kapitänin für diese Etappe werden.



➤ Sollte ein Spieler seine Reise im Beiboot weiterführen wollen, wird die Reise durch einen weiteren Schritt ergänzt, nachdem Schritt 3 der Reise **vollständig** abgehandelt worden ist. Schritt 3a: **Die Reise des Beibootes.** Der Passagier im Beiboot **wirft die Würfel**, um die nächste Stadt zu erreichen (genauso wie in Schritt 1 der normalen Reise).

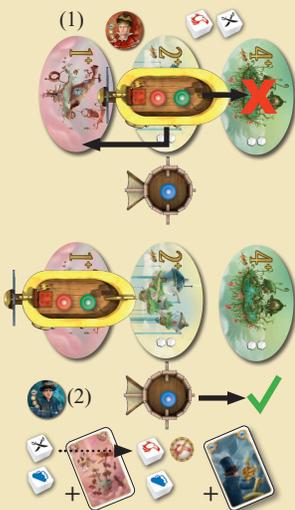
Allerdings muss er nun die Herausforderungen **ganz alleine** bestehen, indem er die entsprechenden Ausrüstungs- und/oder Aktionskarten spielt. Jede Beibootkarte bietet hierfür allerdings eine Hilfe. Das Symbol in den Ecken der Beibootkarten erlaubt dem Passagier im Beiboot **alle Herausforderungen** der entsprechenden Art zu bestehen.



Falls der Passagier im Beiboot alle Herausforderungen besteht (durch Spielen der benötigten Ausrüstungskarten, Aktionskarten und/oder mit Hilfe der Beibootkarte), erreicht das Beiboot die nächste Stadt.



Wir gehen vom letzten Beispiel aus. In diesem würde zunächst das Luftschiff in die nächste Stadt weiterfliegen (1). **Michelle** ist die neue Kapitänin. Sie muss die Herausforderungen bestehen. Allerdings fehlen ihr die nötigen Karten und das Luftschiff stürzt ab. Das Luftschiff wird nun mit allen Passagieren an Bord eine neue Reise beginnen, sobald die Reise des Beibootes endet.



Es geht nun mit **Jonas** weiter, der im Beiboot sitzt (2). Er wirft 2 Würfel. Er entschließt sich dafür, die Aktionskarte „Alternative Route“ zu spielen, um den Würfel mit dem Piratensymbol neu zu werfen. Da er durch seine Beibootkarte (siehe vorheriges Beispiel auf Seite 10) alle roten Damokogelschwarm-Symbole ignorieren darf, muss er nur noch eine Kompass-Karte spielen, um die Nebel-Herausforderung zu bestehen. Das Beiboot setzt seine Reise alleine fort.

**Sobald die Schritte für das Luftschiff und das Beiboot vollständig abgehandelt worden sind, geht es mit Schritt 5 der Reise ganz normal weiter, in dem ein neuer Kapitän bestimmt wird. Das Luftschiff wird immer zuerst abgehandelt, gefolgt vom Beiboot.**

**HINWEIS** Der Passagier im Beiboot kann sich nun dazu entscheiden, das Beiboot wieder zu verlassen. Dies muss aber geschehen, bevor die Würfel für die neue Etappe geworfen werden. Verlässt er das Beiboot, wird seine Beibootkarte abgelegt, er platziert seine Figur wieder im Luftschiff und muss sich nun ganz normal entscheiden, ob er aussteigen oder die Reise fortsetzen möchte.

Falls das Luftschiff vor dem Beiboot abstürzt, macht das Beiboot alleine weiter.

Falls das Beiboot vor dem Luftschiff abstürzt, legt der Spieler die Beibootkarte ab. Er nimmt seine Abenteurerfigur aus dem Beiboot und platziert sie in der ersten Stadt. Nun kann ein anderer Spieler eine Beibootkarte spielen, um im Beiboot weiterzufliegen.

Eine neue Reise beginnt, sobald beide Gefährte abgestürzt sind oder wenn sich alle Spieler dafür entschieden haben, die Reise nicht fortzusetzen: **Alle Spieler** begeben sich wieder an Bord des Luftschiffes und ziehen eine Karte vom Flugstapel.

## Details

• Eine Aktionskarte, die das Luftschiff zum Ziel hat, kann auch auf das Beiboot gespielt werden. Der Passagier des Beibootes ist allerdings kein Passagier des Luftschiffes: Er kann z. B. nicht Ziel der Karte „Unfreiwilliger Ausstieg“ werden oder sie selbst auf einen anderen Spieler spielen.

• Falls sich zu Beginn einer neuen Etappe der Kapitän alleine im Luftschiff befindet und sich dafür entscheidet, weiterzufliegen und die Herausforderungswürfel zu werfen, darf er auch eine Beibootkarte spielen, wenn er die Herausforderungen nicht bestehen würde.

## Aktionskarten



### DRINGENDER BEDARF

**Wer** ▶ Kapitän

**Wann** ▶ Bevor der Kapitän seine Karten spielt.

**Effekt** ▶ Wähle einen anderen Spieler, der zum Kapitän wird. Dieser muss dann die Ausrüstungskarten auf dieser Etappe der Reise spielen).

Danach kannst du wählen, ob du die Reise fortsetzen oder aussteigen möchtest.



### NEUE AUSTRÜSTUNG

**Wer** ▶ Alle Spieler

**Wann** ▶ Bevor der Kapitän die Würfel wirft.

**Effekt** ▶ Lege **alle** deine Handkarten ab und ziehe dieselbe Anzahl Karten neu vom Flugstapel.



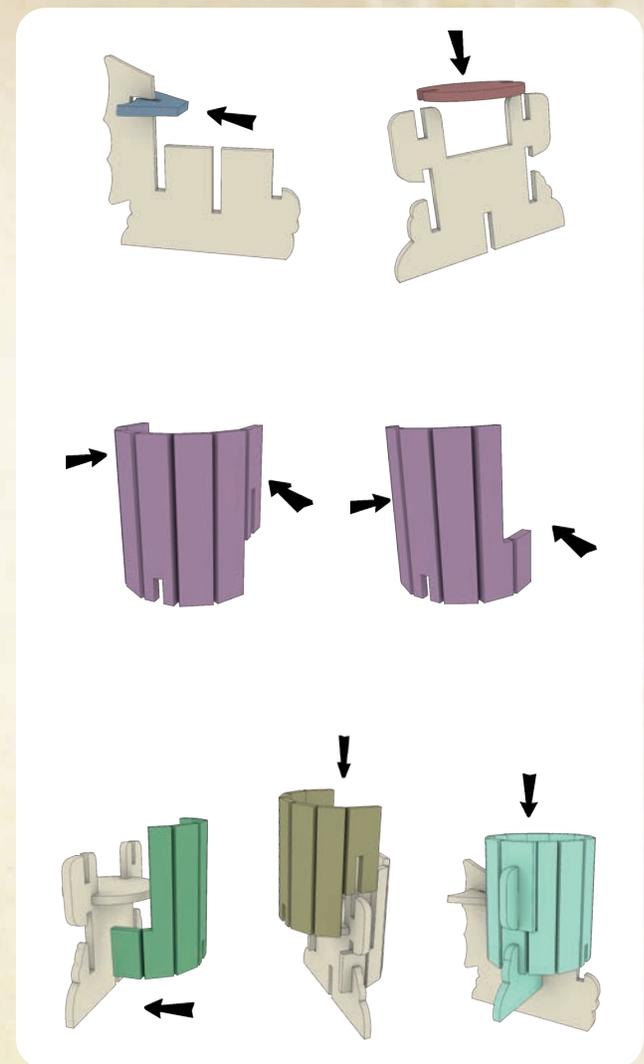
### SPIONIN

**Wer** ▶ Alle Spieler

**Wann** ▶ Bevor der Kapitän die Würfel wirft.

**Effekt** ▶ Sieh dir die Handkarten eines anderen Spielers an (du kannst auch den Kapitän wählen).

## Zusammenbau des Beibootes



# Städte und Bonuskarten



## DIE STADT KRISMASTRI

**Spielaufbau:** Platziert die Stadt auf der Spielfläche ein Stück entfernt von den anderen Städten.

Immer wenn ein Kapitän ausschließlich Leerseiten würfelt, zieht er eine Schatzkarte vom Stapel der aktuellen Stadt und legt sie verdeckt neben die Stadt Krismastri: Dies ist nun der Geschenkestapel!

Sobald ein Spieler bekannt gibt, dass er 50 Siegpunkte erreicht hat, deckt er den Geschenkestapel auf und verteilt ein Geschenk an jeden Spieler wie folgt:

Ein Spieler seiner Wahl erhält den Schatz mit dem höchsten Wert. Von den nun verbleibenden Schätzen gibt er den Schatz mit dem nun höchsten Wert an einen anderen Spieler seiner Wahl. Dies geht solange weiter, bis jeder Spieler 1 Karte bekommen hat oder der Geschenkestapel leer ist. Zählt nun eure Punkte zusammen!



## DIE STADT MATRYOSHBURG

**Spielaufbau:** Platziert die Stadt vor Windstadt (1).

Platziert das Luftschiff nach einem Absturz auf dem Plättchen der Stadt Matryoshburg. Jeder Spieler wählt nun einen der folgenden drei Bonusse aus:

Jeder Spieler wählt nun einen der folgenden drei Bonusse aus:

- ▶ Ziehe eine Karte vom Flugstapel.
- ▶ Lege eine oder mehr Karten von deiner Hand ab und ziehe danach dieselbe Anzahl Karten, wie du gerade abgelegt hast.
- ▶ Lege eine Schatzkarte zurück unter ihren Stapel und ziehe eine neue Schatzkarte vom selben Stapel.

Bewege das Luftschiff dann auf die Windstadt (1), um eine neue Reise zu beginnen. Ihr zieht nun allerdings keine Karten vom Flugstapel.

## ENTERHAKEN (2x)



**Wer** ▶ Passagiere.

**Wann** ▶ Sobald der Kapitän ankündigt, dass die Reise weitergeht.

**Effekt** ▶ Erlaubt einem Spieler, der in dieser Etappe das Luftschiff verlassen hat, wieder ins Luftschiff einzusteigen und die Reise fortzusetzen. So kann er in dieser Etappe aussteigen, sich eine Schatzkarte vom Stapel der aktuellen Stadt ziehen und danach wieder ins Luftschiff einsteigen, um die Reise fortzusetzen.

## AUSBILDER (2x)



**Wer** ▶ Alle Spieler.

**Wann** ▶ Sobald ein Spieler eine Schatzkarte zieht.

**Effekt** ▶ Suche dir eine Schatzkarte vom entsprechenden Stapel aus.

## Boscalumia Die Vergessene Stadt

**Spielaufbau:** Platziert die Vergessene Stadt auf ihrer Tag-Seite rechts neben die Stadt Barbadahl (12). Lasst eine Lücke zwischen den beiden Plättchen, die so breit ist wie ein Stadtplättchen, das man hochkant platzieren würde:



**Regeln:** Sobald eine neue Runde in der Stadt Barbadahl (12) beginnt, entscheidet der Kapitän, bevor er die Würfel wirft,

- ▶ ob er weiter zur Stadt Karios (15) fliegt
- ▶ oder versucht in die Vergessene Stadt zu gelangen.

Um dies zu verdeutlichen, dreht er das Luftschiff so, dass es zu der Stadt weist, zu der er weiterfliegen möchte.



Falls das Luftschiff auf die Vergessene Stadt zeigt, geht die Reise zunächst ganz normal weiter: Der Kapitän wirft 4 Würfel und die Passagiere entscheiden sich, ob sie aussteigen oder die Reise fortsetzen möchten. Besteht der Kapitän die Herausforderungen, wird das Luftschiff in die Lücke zwischen den beiden Städten platziert.

Der Kapitän der nächsten Etappe ist nun gezwungen die Reise in Richtung Vergessene Stadt fortzusetzen: Er wirft erneut 4 Würfel. Falls er die Herausforderung besteht, dreht ihr das Stadtplättchen der Vergessenen Stadt um: Der Besatzung des Luftschiffs ist es gelungen, das Nachtleben zurück in die Vergessene Stadt zu bringen! Sie platzieren alle ihr Abenteuerplättchen auf dem Stadtplättchen der Vergessenen Stadt. Durch dieses Plättchen verdienen sie satte



25 Siegpunkte, zusätzlich zu denen, die sie durch die Schatzkarte bekommen (Die Vergessene Stadt (25) und die Stadt Barbadahl (12) teilen sich einen gemeinsamen Schatzkarten-Stapel.

**Wichtig:** Das Stadtplättchen der Vergessenen Stadt bleibt bis zum Ende des Spiels auf der Seite mit leuchtenden Nachtleben. Es gibt keine weiteren Punkte mehr in der Vergessenen Stadt zu holen. Hinweis: Nachdem das Nachtleben in Boscalumia - Die Vergessene Stadt zurückgebracht wurde, startet eine neue Reise in der Windstadt (1).

### Sonderregeln, wenn sich das Luftschiff in der Lücke zwischen den Städten befindet:

Kein Passagier darf in der Lücke aussteigen. Die Karten *Raketenrucksack*, *Enterhaken*, *Unfreiwilliger Ausstieg* und *Hiergeblieben* dürfen nicht eingesetzt werden.



## Credits

**Autor:** Aaron Weissblum

**Illustrationen:** Gaétan Noir

**Luftschiffmodell:** Philippe Christin

**Grafik:** Le monde est petit

## Deutsche Ausgabe

**Übersetzung, Redaktion und Layout:** Marco Reinartz

**Besonderer Dank an:** Michelle Reiche

**Besucht uns im Netz:**

[www.elznir-games.de](http://www.elznir-games.de)



© 2024 BLAM! Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung nicht gestattet. Hergestellt in China. Das gezeigte Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Deutsche Ausgabe von Elznir Games. Elznir Games ist eine eingetragene Marke von JoeKas World GmbH.